



Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas  
Faculdade de Administração e Ciências Contábeis  
Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação

RONALD DO CARMO COSTA

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Rio de Janeiro

2014

RONALD DO CARMO COSTA

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO NAS HISTÓRIAS EM QUADRIHOS.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidade de Informação (CBG/FACC), da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Professor. Ms. Robson Santos Costa

Rio de Janeiro

2014

### Dados Internacional de Catalogação na Publicação (CIP)

C837r Costa, Ronald do Carmo.

A representação do bibliotecário nas histórias em quadrinhos / Ronald do Carmo Costa. -- 2014.

43 f. : 7,5 cm

Orientador: Robson Santos Costa

Projeto Final II (Graduação em Biblioteconomia) – Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Imagem profissional. 3. Representação. 4. Bibliotecário.

I. Título.

CDU 745.1

Ronald do Carmo Costa

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidade de Informação (CBG/FACC), da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Examinado em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Robson Santos Costa – UFRJ  
Mestre em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)  
**Orientador**

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Ana Maria Senna  
Mestre em Ciência da Informação pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Francilene do Carmo Cardoso  
Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal Fluminense (UFF)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço antes de tudo a Deus que sempre me deu forças no momento que me sentia mais cansado e me mostrou os caminhos corretos nos momentos em que me sentia mais perdido.

Agradeço ao meu excelente orientador Robson Costa, que assim como eu se interessou pelo trabalho, esclarecendo e contribuindo para sua realização.

A toda minha família, em especial aqueles que estão ao meu lado todos os dias, meus pais José e Elisete, assim como meus primos-irmãos André, Elane, Eliane, Ernesto, Lúcia, Luciane pelo apoio.

Agradeço também ao corpo docente do curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidade de Informação da UFRJ, pelo incentivo, conselhos e dicas durante o curso.

A todos os meus colegas de classe em especial aqueles que estiveram mais próximos, Francinele Saraiva, Jéssica de Almeida, Juliana Ribeiro, Keylli Lopes, Suellen Souza e Suzan nascimento

E todos que contribuíram de uma forma ou de outra para mais um passo importante da minha vida acadêmica. Todos esses farão sempre parte de uma fase muito importante da minha vida.

“Nosso futuro depende de bibliotecas, leitura e de sonhar acordado”

Neil Gaiman.

COSTA, Ronald do Carmo. **A representação do bibliotecário nas histórias em quadrinhos**. 2013. 15f. Trabalho apresentado como requisito para aprovação na Disciplina Projeto Final I. Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.

## **RESUMO**

As histórias em quadrinhos constituem um discurso singular composto por diferentes linguagens. Este trabalho tem como principal objetivo analisar como a representação do bibliotecário está construída nos fragmentos dos quadrinhos analisados. O corpus é composto de três narrativas e que pertencem ao universo dos personagens nas obras: Batman, biblioteca das almas; Oráculo, a cura e Sandman. Tomando por base os conceitos de gêneros do discurso elaborados por Mikhail Bakhtin, de representação desenvolvido por Moscovici e de informação compreenderemos as histórias em quadrinhos como um documento construído socialmente e que, como tal, pode apresentar variadas representações da realidade. Utilizaremos os três níveis de leituras propostos por Cirne – Leitura Simbólica, Leitura Estrutural e Leitura Criativa – para analisarmos fragmentos das três obras selecionadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em quadrinhos. Imagem profissional. Representação. Bibliotecário

## LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Ilustração 1 Sandman, também chamado de Morpheus ou Sonho .....	25
Ilustração 2 A coleção de <i>Sandman</i> da editora Conrad, contendo as setenta e cinco histórias da série .....	25
Ilustração 3 Bibliotecário Lucien .....	26
Ilustração 4 Bibliotecário Lucien e o zelador Merv na biblioteca .....	27
Ilustração 5 Merv apontando algumas características sobre o chefe Lucien .	27
Ilustração 6 Merv trabalhando e falando sobre o Lucien .....	28
Ilustração 7 Capa da Detective Comics n. 27 de 1939 apresentando a primeira aparição do Batman .....	30
Ilustração 8 Capa de Batman; Biblioteca das Almas, n 57 de 1994 .....	30
Ilustração 9 O mistério sobre os assassinatos na cidade .....	31
Ilustração 10 Vítimas de assassinatos de acordo com anotação da CDD.....	32
Ilustração 11 A Bibliotecária Jenny explicando sobre CDD para Batman ....	33
Ilustração 12 Jenny e Batman desvendando os mistérios sobre as vítimas de assassinato de acordo com a notação da CDD .....	34
Ilustração 13 A Bibliotecária montando um plano de ação .....	34
Ilustração 14 Capa de Oráculo, n.1 de 2009 .....	36
Ilustração 15 Oráculo e seu pai, o comissário de polícia James Gordon .....	37
Ilustração 16 Oráculo trabalhando com a tecnologia .....	38



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA: A PROBLEMÁTICA APRESENTADA .....</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
4.1	INFORMAÇÃO, LINGUAGEM E GÊNEROS DO DISCURSO .....	14
4.2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	17
4.3	REPRESENTAÇÃO .....	18
<b>5</b>	<b>OS QUADRINHOS E SUAS LEITURAS ANÁLITICAS .....</b>	<b>20</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>22</b>
<b>7</b>	<b>ANÁLISE DAS OBRAS .....</b>	<b>23</b>
7.1	SANDMAN .....	24
7.2	BATMAN: BIBLIOTECA DAS ALMAS .....	28
7.3	ORÁCULO: A CURA .....	35
<b>8</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>39</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>41</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde a antiguidade o homem vem tentando resguardar toda e qualquer informação com os mais variados propósitos. A imagem recorrente do profissional bibliotecário é associada a um guardião de informações utilizando técnicas diversas como catalogação e classificação.

Entretanto, o perfil do profissional bibliotecário, foi com o passar do tempo, se alterando devido dentre outros fatores, às novas tecnologias de informação e comunicação.

De acordo com Ciancini (*apud* BRANQUET et al, 1999, p.69)

Os novos profissionais da informação [...] estão envolvidos, principalmente com a administração da informação como recursos utilizando sempre que possíveis novas tecnologias. Devem efetuar planejamento de produtos e serviços, implantar programas com diretrizes e metas, acompanhar e racionalizar o fluxo da informação, promover sua disseminação e uso.

Diante desse contexto, o perfil do profissional foi se transformando e adaptando-se a realidade do mercado. Com o avanço tecnológico os profissionais seguiram medidas para se adaptar a sociedade da informação e trabalhar com os mais diferentes suportes informacionais, tendo como foco principal a disseminação da informação.

Os meios de comunicação de massa formam e ajudam na construção e opinião do público na representação dos mais variados profissionais, incluindo os bibliotecários. Diversas imagens podem ser construídas, tomadas como verdade mesmo quando não condiz com a realidade, ou seja, diversos sentidos podem ser construídos em decorrência dessas representações midiáticas.

Entre os mais distintos círculos de comunicação de massa encontram-se as histórias em quadrinhos. Segundo Anselmo (1975) desde o início as HQs tem particularidades de veículo de comunicação de massa, assim como o cinema, rádio e televisão alcançam um heterogêneo grupo de pessoas. As histórias em quadrinhos fazem parte da história da humanidade desde os primórdios. Os desenhos canhestros em forma de quadros sequenciais encontrados nas paredes de cavernas pré-históricas, contavam narrativas graficamente, refletindo a vida cotidiana. Dessa época, podemos concluir as histórias em quadrinhos como uma linguagem existente há mais de um século.

Conforme Vergueiro (2004), desde o surgimento da espécie humana, a escrita e os desenhos destacam-se como elo de comunicação entre os seres, seja por meio de um recado desenhado nas paredes das cavernas, nas quais viviam os seres primitivos, seja pelo desenho de uma experiência daquelas pessoas em seu cotidiano. De tal modo, essas circunstâncias de escrita e desenhos em cavernas passam a ser uma forma de comunicação entre primitivos, que através de imagens tinham por finalidade interpretar, falar, comentar os acontecimentos ocorridos em seu dia-a-dia, sendo nessa época a comunicação visual um instrumento de informação para o desenvolvimento e interação humana.

No final do século XIX as histórias em quadrinhos começam a expandir por todo o mundo, inicialmente pela imprensa, como um produto pertencente à indústria cultural de massa, partir desse momento da história diversos personagens icônicos da memória coletiva de massa tornaram-se símbolo do século passado.

Portanto, as histórias em quadrinhos já fazem parte da cultura humana, onde são apresentadas como instrumentos que transmitem informação nas mais variadas culturas, sendo um instrumento de preservação da cultura social, da história e da memória da humanidade.

Tal fato é salientado por Costa (2004, f.12) quando afirma que:

[...] as histórias em quadrinhos já são uma parte indissociável da história e da cultura humana, principalmente em relação ao século XX onde se fundamentaram e criaram mitos e lendas que não serão esquecidos tão logo, que serviram como instrumento ideológico com a pretensão de dominar ou libertar mentes, que entreteram, ensinaram, fizeram refletir, sofreram, e sofrem, preconceito inclusive em países onde os níveis de leitura e educação são tão baixos.[...]

Desse modo, partindo-se do pressuposto de que as HQs são fontes de informação – entendendo fonte como algo socialmente construído – pretendemos observar as diferentes representações do bibliotecário presente nessas narrativas. Essas representações, acreditamos, remetem a diferentes imagens desse profissional, como pretendemos observar nas obras selecionadas.

## **2 JUSTIFICATIVA: A PROBLEMÁTICA APRESENTADA**

É por meio da linguagem que criamos e representamos os acontecimentos. Desse modo, podemos compreender que os meios de comunicação atuam na formação e na opinião da sociedade, sobre os mais variados conceitos.

Segundo Moscovici (2003), é a partir do caráter da epistemologia popular, com base no senso comum, que se processa a formação da representação social. Sendo o senso comum responsável por formar imagens referentes aos fatos, conhecimentos diários e distintas produções de conhecimentos. Assim, a construção das representações sociais é formada pelos indivíduos em suas relações sociais, sejam em conhecimentos, culturas, percepções, análises, crença, sistema de ideias e representações.

Partindo dessa compreensão, o presente trabalho tem por objetivo analisar a importância das histórias em quadrinhos como um gênero do discurso contemporâneo (Costa, 2007) e sua contribuição social, avaliando a representação do perfil do profissional bibliotecário. Para tal, selecionamos três obras: Sandman; Batman e Oráculo. Por meio da leitura criativa proposta por Cirne (1972) e da compreensão das histórias em quadrinhos como gêneros discursivos iremos analisar os diversos modos como o profissional bibliotecário é construído e representado.

### 3 OBJETIVOS

3.1 Analisar como a representação do Bibliotecário é construída na linguagem das histórias em quadrinhos, que serão compreendidas como fonte de informação em relação ao profissional bibliotecário.

3.2 Os objetivos específicos são:

- a) Levantar, na literatura da área da Biblioteconomia, trabalhos que tratem das mais variadas representações ao bibliotecário na indústria cultural e observar como tais representações ocorrem em três narrativas quadrinísticas específicas: Sandman, Batman, Oráculo.
- b) Examinar nos quadrinhos selecionados, Oráculo; Batman: biblioteca das almas e Sandman como a representação da imagem do profissional bibliotecário é construída na diegese narrativa
- c) Conceituar HQs, Informação, profissional bibliotecário e representação.
- d) Observar as histórias em quadrinhos como um gênero do discurso contemporâneo.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

Apresentamos nesse item os principais conceitos com os quais nos pautaremos para a observação de como os bibliotecários são representados nas histórias em quadrinhos. Como nosso referencial teórico utilizaremos os conceitos de informação, representação e gêneros do discurso.

### 4.1 INFORMAÇÃO, LINGUAGEM E GÊNEROS DO DISCURSO

Para Le Coadic (1996, p. 5), a informação é um elemento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual. A palavra informação é de genealogia latina, onde seu significado é *informare*, que significa colocar em forma, criar, produzir, estabelecer uma ideia, já o termo informação por sua vez possui definições como comunicação, dados, instrumentos e de conhecimento

A informação, por sua vez, é a representação e a difusão de algo comunicado através de um canal. Os homens, em especial, utilizam a informação na sociedade através de imagens, desenhos, símbolos, signos, percepções; os símbolos são aplicados na transmissão de registros e comunicação. Para Stezer (1999, p.2) “informação é uma abstração informal, que representa algo significativo para alguém através de textos, imagens, sons e animação”. Segundo Costa e Orrico (2009, p.2), podemos dizer que independente do contexto social ao qual esteja ligada, todo e qualquer tipo de informação pertence a uma determinada linguagem que pode ser compreendida como o meio pelo qual as culturas humanas constroem narrativas e discursos que orientam suas ações.

A informação vai além do receptor, visto que esse não é o ponto final dessa informação. Por meio dela o ser humano constrói continuamente seu contexto social. Essas construções se dão por meio das mais diversas linguagens que podem ser inúmeras, como a cinematográfica, fotográfica, literária ou quadrinística. Desse modo, a compreensão das linguagens é um fator dependente para construção da mesma no aspecto social.

Em relação às HQs, Vergueiro (2011), entende que as histórias em quadrinhos [...] constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para transmissão de uma mensagem: o linguístico, onde se encontra as palavras utilizadas no meio narrativo, nas expressões dos diversos sons, e o elemento pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, ideias abstratas entre outros. O intercâmbio entre diferentes linguagens faz parte do processo da interação humana, as histórias em quadrinhos são um importante meio de comunicação na interação com os meios comunicativos, ocasionando e possibilitando a constituição de distintas narrativas.

Ao compreendermos as histórias em quadrinhos com uma linguagem construída, podemos dizer que ela é socialmente, um gênero discursivo. Para compreendermos os gêneros do discurso devemos inicialmente falar do enunciado. Bakhtin (1997) compreende o enunciado como elemento essencial da comunicação humana. O enunciado seria encaminhado especificamente para determinado sujeito ou grupo com um propósito pré-estabelecido e “o ouvinte que recebe e compreende a significação (lingüística) de um discurso adota simultaneamente para com este discurso uma atitude *responsiva ativa*” (BAKHTIN, 1997, p. 290). Ou seja, nesse processo haverá uma interatividade entre os sujeitos falantes onde o receptor não é um ser passivo, ao contrário, poderá entender o enunciado e adotar uma atitude responsiva, podendo concordar ou discordar em diferentes graus, completar, ajustar, discutir, ampliar, direcionar e atuar de forma ativa ao enunciado.

Bakhtin entende que para um determinado enunciado atingir o sujeito ao qual será encaminhada determinada mensagem é necessário que todo enunciado seguisse determinados formatos específicos para que assim o processo enunciativo funcione de forma satisfatória.

O contexto social no qual vivemos seria muito amplo no que concerne à comunicação verbal presente em seu meio; a sociedade seria dividida por diferentes esferas sociais que podem ser também divididas em esferas cotidianas com os mais variados tipos de enunciados científicos, religiosos, acadêmicos, literários, jornalísticos, etc., ou seja, cada esfera demanda um tipo específico de enunciados para a comunicação satisfatória do grupo que a compõe (COSTA, 2007, f. 65)

Os gêneros do discurso são, assim, compostos por enunciados semelhantes de situação de interação social, desde um enunciado escrito até um diálogo cotidiano. Conforme salienta Vaz (2007, f. 14) quando afirma que “assim que um gênero do discurso se estabelece, rotinas sociais são construídas e modelos de escrita e leitura são criados influenciando toda uma prática social e seus sistemas de gêneros e atividades”. O autor continua ao dizer que “as

práticas sociais contemporâneas são extremamente influenciadas pelo uso da linguagem e outros recursos semióticos, como imagem e som” (VAZ 2007, f. 34).

Em virtude da quantidade e dos diferentes níveis de vários gêneros de discursivos existentes, Bakhtin salienta que a melhor forma de compreensão seria a utilização de dois níveis distintos: os gêneros discursivos primários e os gêneros discursivos secundários.

Os gêneros primários são considerados como sendo os gêneros simples do discurso, sendo apontados por Bakhtin como os diálogos cotidianos entre os indivíduos e que mantém uma relação imediata com as situações nas quais são produzidos, e na inter-relação entre os indivíduos, as cartas, diários, os bilhetes, ou seja, toda forma de enunciado que ocorre de maneira mais “cômoda”, já que eles possuem uma relação imediata com o fato e a realidade existente.

Os gêneros do discurso secundários são caracterizados com adjetivos complexos pois “aparecem em circunstâncias de comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída” (BAKHTIN, 1997, p. 281). Como modelos desse tipo de comunicação Bakhtin mencionam os gêneros literários como o romance, o gênero teatral, os enunciados científicos, ideológicos, etc.

Bakhtin (1997, p.281-282) salienta a importância entre as distinções entre os gêneros primários e secundários, sendo extremamente relevante para que conheçamos a natureza de um determinado enunciado, para que assim, seja possível fazer uma análise satisfatória. “A análise se adequaria à natureza complexa e sutil do enunciado e abrangeria seus aspectos sociais” (BAKHTIN, 1997, p. 282). Sendo assim, para a identificação da natureza de um determinado enunciado é imprescindível que se tenha a consciência da conexão entre gêneros primários e gêneros secundários. Dentre os diferentes tipos de discursos e suas respectivas características, os artísticos literários, seriam os que mais permitem uma leitura social. Os gêneros do discurso são subsídios construtores de memória social, pois refletem e ajudam a construir uma época.

O dialogismo seria o diálogo entre os elementos que compõe o enunciado e os diferentes pontos de vista que ali se encontram, a partir da polifonia e do dialogismo se daria a formação da consciência do sujeito construída no âmbito social, no meio do mundo do diálogo, das



diferentes ideologias que estamos inserindo em um determinado espaço de tempo. Esse discursos “são obras científicas, literárias, ideológicas nas quais as pessoas se apóiam e às quais se referem, que são citadas, imitadas, servem de inspiração” (BAKHTIN, 1997, p. 313).

Conforme salienta Costa (2007, f.64) polifonia e dialogismo devem ser vistos como meios criados *por* e criadores *de* valores, crenças, formas de pensamento, conhecimentos, preconceitos etc., de uma época.

Os gêneros discursivos estão sempre ligados a um mundo social que busca sempre novas formas de interação verbal, pelos mais deferentes motivos, levando à criação de novos gêneros discursivos, através das novas tecnologias e da questão sócio-histórica, as histórias em quadrinhos tornaram sua produção algo possível no século XX, remetendo a enunciados textuais e /ou imagéticos que lhes são característicos. Como um gênero discursivo, as histórias podem ser compreendidas com uma construção sócio-histórica de uma época específica.

## 4.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Há várias definições para histórias em quadrinhos, no entanto, pode-se afirmar que é uma história contada por meio de sessões acrescentadas. Essas histórias são tracejadas em sequências de quadros podendo ou não haver símbolos linguísticos, sendo uma arte sequencial contada por meio de imagens que tem por desígnio a transmissão de uma mensagem informativa. O nome histórias em quadrinhos está inteiramente ligado à forma, o quadro ou quadrinhos sequenciais que quando agrupados formam a HQ.

[...] as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente [...]: a imagem gráfica. O homem primitivo [...] transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos da comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida [...] O advento do alfabeto fonético fez com que a imagem passasse a ter menor importância como elo de comunicação entre os homens [...] (VERGUEIRO, 2004, p. 8 e 9)

As HQs começaram a se difundir em empresas jornalísticas norte-americanas no final do século XIX, como um produto informativo para a população, se propagando e estabelecendo no mundo inteiro como um produto cultural de massa e recebendo diferentes fixações.

[...] os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou às vezes, até mesmo milhões de exemplares, avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ansioso por novidades. (VERGUEIRO, 2004, p. 7)

Nos Estados Unidos é chamado de *comic strip*, ou simplesmente *comics*. Na França o termo usado *bandes dessinées* (bandas desenhadas). Na Itália *fumetti* (fumacinhas), devido aos balões de falas saídos da boca dos personagens. Na Espanha e no Brasil as HQs instituíram fatos semelhantes, ambos os países emprestaram seus títulos aos quadrinhos, *Tabeó* e *Gibi*; na América Espanhola utilizam-se *historieta*; em Portugal, histórias aos quadrinhos e no Japão, *mangá*.

Eisner (2001) afirma que as histórias em quadrinhos são um tipo arte. Atualmente as histórias em quadrinhos é uma arte onde sua função é fazer a interação sobre diversas maneiras desde a antiga pintura à atualizada computação gráfica.

Sua estética se liga diretamente as mais variadas ideologias tratando desde assuntos bastantes realísticos até a ficção mais absurda, mostrando que, como criação artística, suas possibilidades mostram-se infinitas sendo, talvez, um dos poucos produtos ligados à indústria cultural com essas características. (COSTA, 2004, f. 12)

As HQs possuem uma linguagem que visa à interação no processo da comunicação humana, de tal modo que as histórias em quadrinhos são possíveis de construir representações sociais nas suas diferentes narrativas.

#### 4.3 REPRESENTAÇÃO

A representação está inserida no contexto social onde se refere no sentido de estabelecer as ideias dos indivíduos na sociedade, as representações sociais visam o processo de formação no contexto social.

Estas representações são formadas pelos indivíduos através das suas relações sociais, por meio de conhecimentos, ideologias, experiências e culturas. Moscovici (2003) aponta que as representações sociais não são simples cópias das impressões dos indivíduos sobre a realidade, mas resultados da interação homem-sociedade e vice-versa, onde estão presentes os signos e os símbolos, a acomodação, a reprodução e os conflitos. Portanto a representação trabalha na esfera social onde os meios de comunicação também atuam.

De tal modo, as representações sociais não abordam conhecimentos certos ou errados, mas formas de construção do conhecimento de cada indivíduo através do senso comum. Essas representações contribuem para o refinamento do conhecimento social e político.

O conceito de “representação social” trabalha no âmbito do social e do individual, considerando a mediação dos sujeitos com o mundo através do meio ambiente, utilizando como canal, a linguagem e a comunicação. (MOSCOVICI, 2003)

As representações sociais desempenham um papel importante na sociedade, onde visam contribuir de forma crítica à análise do comportamento e aprimoramento do comportamento social em suas inter-relações.

## 5 OS QUADRINHOS E SUAS LEITURAS ANALÍTICAS

Os quadrinhos possuem inumeráveis possibilidades de leituras. Com mais de 100 anos de existência as histórias em quadrinhos conquistaram diferentes públicos por suas imagens e diálogos através de balões que dão caminho à imaginação.

Vergueiro (2009, p.50) afirma que a constituição de uma página de quadrinhos é feita de modo a considerar todos os elementos que influem na leitura, buscando criar uma dinâmica interna que facilite o entendimento. Deste modo, as histórias em quadrinhos em sua narrativa gráfica e visual possuem elementos como: personagens, tempo, espaço, e ação, elementos estes que apresentam e se estruturam através de uma série de recursos para sua representação. Possui em seu conteúdo a linguagem não verbal (desenhos) e a verbal (texto), além de outros elementos signícos.

A interação entre os mais diferentes tipos de linguagens e recursos são uma das formas da interação da comunicação humana na atualidade, e as histórias em quadrinhos tem se apresentado como um importante veículo de integração de diferentes recursos possibilitando a construção das narrativas.

Os quadrinhos possuem as mais diversas formas e possibilidades de leitura para análise de um conteúdo. Segundo Cirne (1972, p.11) um estudo das histórias em quadrinhos pode ser efetuado por três principais tipos de leitura: por uma simbólica que se refere ao conteúdo textual; por uma leitura estrutural de fundo orgânico que estaria ligado à estética e à imagem, e uma leitura criativa, baseada no processo de criação de cada produto, “do todo” que compõe a construção da narrativa.

Uma leitura simbólica, realizada pelo que o texto apresenta, pode passar informações de fundo histórico, político, etc. Tal leitura aproxima-se da análise de um texto literário, tendo o diferencial de ser apenas parte da narrativa.

A leitura estrutural teria sua análise direcionada à parte imagética da narrativa quadrinística, ela nos dirige aos sentidos que a imagem pode gerar podendo representar desenhos, pessoas,

arquitetura, vestuário, diferentes tipos de ambientes, uso e costumes de uma determinada época em questão, apresentando um referencial imagético para determinadas pesquisas.

Porém, Cirne (1972, p.14) diz que “ler uma história em quadrinho é ler a articulação de seus planos.” Ele quer dizer que a leitura simbólica e a leitura estrutural isoladamente são insuficientes. Ambas levariam à leitura criativa, que corresponde à análise do “todo” da obra, podendo incluir seu contexto de produção.

Costa (2004, p. 51), afirma que nesse caso a própria revista em quadrinhos possui um grande potencial como objeto de pesquisa, incluindo o avanço no campo da edição e evolução de formatos como capa dura, lombada, alto relevo, etc., podendo também ser lido como objeto de valor histórico fazendo parte de acervos museológicos.

Através da leitura podemos associar o valor das histórias em quadrinhos como fonte e / ou documento a partir dos atributos tanto de forma quanto de conteúdo. As histórias em quadrinhos tornam-se fontes através da escolha da humanidade, dentro de um tempo, da interação social que seleciona e utiliza, significando a arte das histórias em quadrinhos um instrumento de ação social e cultural em um espaço e tempo específico e um documento que auxilia em uma construção de uma memória social tanto do próprio gênero quadrinístico quanto de uma determinada época sócio-histórica.

## 6 METODOLOGIA

Pretende-se realizar uma pesquisa exploratória e bibliográfica, a partir do material já publicado na área de Biblioteconomia sobre informação, representação, histórias em quadrinhos e assuntos pertinentes do tema em análise.

Para a coleta de dados utilizaremos os seguintes recursos:

- A pesquisa bibliográfica desenvolvidas em artigos, revistas, livros, monografias, dissertações e teses.
- A pesquisa eletrônica, obtida através de sites, artigos e livros no espaço virtual relacionados á área de Biblioteconomia, Ciência da Informação e Linguagem.

Daremos a maior ênfase na coleta de dados dos documentos relacionados à área de Biblioteconomia e Ciência da Informação; utilizaremos também informações dispostas em monografias e dissertações, além de pesquisas em portais especializados na área.

Este estudo terá como instrumento de pesquisa a análise de três HQs através da leitura criativa que visa a interação das leituras simbólica e estrutural para a composição da narrativa. Foi feita uma seleção de HQs em que a imagem do bibliotecário é representada. Seleccionamos as seguintes HQs: Sandman, que retrata a história de um bibliotecário que trabalha na biblioteca do Sonhar; Batman que apresenta a história de um assassino que mata seguindo as notações da Classificação Decimal de Dewey e cuja personagem da bibliotecária auxilia Batman a descobrir quem é o assassino; e Oráculo que relata a história de uma bibliotecária espiã, que monitora os pontos estratégicos da cidade com a finalidade de obter informações estratégicas, tendo como as bases de informações sigilosas e gerenciando equipamentos tecnológicos.

Desse modo, por meio da leitura criativa pretendemos analisar fragmentos dessas obras para observarmos como o bibliotecário é construído na linguagem das histórias em quadrinhos.

## 7 ANÁLISE DAS OBRAS

Neste capítulo a intenção será compreender como a representação do bibliotecário está inserida nas histórias em quadrinhos. Para isso, utilizaremos as obras intituladas *Oráculo: a cura*, *Batman: biblioteca das almas* e *Sandman*. As três obras serão compreendidas em nosso trabalho como um enunciado pertencente a um gênero secundário do discurso – o quadrinístico – de acordo com a demarcação dado pelo pensador Mikhail Bakhtin (2007).

Conforme salienta Cirne (1972, p.15) há três níveis de leitura para uma análise de uma história em quadrinho: a leitura simbólica está relacionada à parte do conteúdo da história em quadrinho, possuindo uma maior relação com as informações referentes às partes textuais. A leitura estrutural está relacionada à estética, aos desenhos e as informações transmitidas pelos mesmos, onde também podemos completar a análise do documento em si. A leitura criativa a qual foi realizada a análise das obras, aborda o processo criativo da obra, que seria um agrupamento das duas leituras anteriores que levaria o que há de inovador na obra.

A análise, afim de responder aos desígnios do estudo, realizará a leitura criativa a qual remete através da interpretação das seqüências da análise das microestruturas que compõe as histórias em quadrinhos.

Utilizaremos fragmentos pré-selecionados de determinados quadros e seqüências de quadros separadamente para a análise, lembrando que as obras possuem narrativas extensas, porém, os fragmentos escolhidos, retirados do contexto narrativo, são satisfatórios para que os sentidos das histórias não se percam e sirvam para o nosso propósito, o de mostrar a representação do bibliotecário nas histórias em quadrinhos.

## 7.1 SANDMAN

O primeiro curso de Biblioteconomia no Brasil foi implantado em 1911, tendo início em 1915 na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro, tendo disciplinas como bibliografia, paleografia e diplomática e numismática. Essa tendência formou profissionais eruditos, preocupados com a cultura e com a guarda e preservação dos documentos (OLIVEIRA, 1983).

Em 1935, surgiu em São Paulo o curso de Biblioteconomia composto por disciplinas técnicas e voltada para o trabalho interno da biblioteca, com forte tendência nas escolas norte-americanas. A partir desse momento começaram a surgir escolas de Biblioteconomia com o objetivo de atender a demanda do mercado, que já não satisfazia à realidade do profissional erudito formado pela Biblioteca Nacional.

Em 1938, foi criada a primeira associação de profissionais bibliotecários do Brasil, em São Paulo; em 1962, foi criada uma legislação profissional, assegurando assim o direito dos serviços. No mesmo ano, foi elaborado um currículo mínimo para o curso e, em 1963, lançado um código de ética da profissão. Todos esses fatores contribuíram para dar a Biblioteconomia um caráter de profissão (OLIVEIRA, 1983).

Essa breve história serve para nos situarmos de uma visão do Bibliotecário existente como guardião e responsável pela preservação das informações dos documentos.

Sandman foi publicado a partir de janeiro de 1989 nos Estados Unidos pela editora DC, a mesma detentora de personagens como Mulher-Maravilha, Liga da justiça e Lanterna verde. Foi o responsável por um novo estilo de história em quadrinhos, dentro de uma editora que era voltada para o gênero de super-heróis, Sandman foi proposto como uma série fechada, contendo ao todo setenta e cinco capítulos.





Ilustração 1. Sandman, também chamado de Morpheus ou Sonho

Fonte: [www.myfreewallpapers.net/comics/pages/sandman.shtml](http://www.myfreewallpapers.net/comics/pages/sandman.shtml)

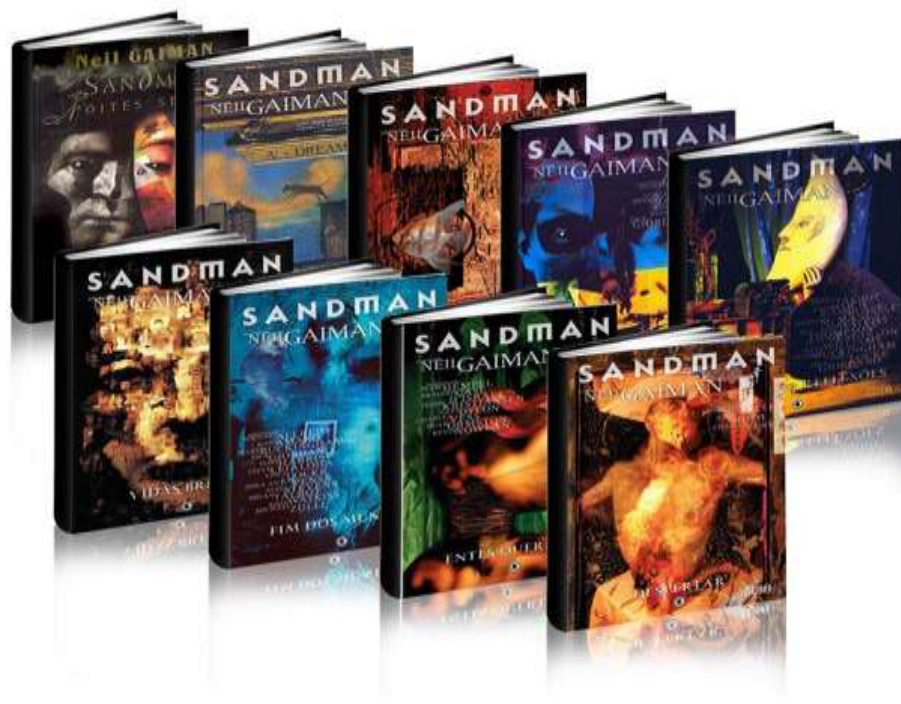


Ilustração 2. A coleção de *Sandman* da editora Conrad, contendo as setenta e cinco histórias da série Sandman, subdivididas em dez encadernados.

Fonte: [oesconderijosecretodossonhosperdidos.blogspot.com.br/2012/06/nostalgia-total-sandman.html](http://oesconderijosecretodossonhosperdidos.blogspot.com.br/2012/06/nostalgia-total-sandman.html)

Sandman é um personagem que representa o sonho, é ele quem cria os sonhos de todos os seres vivos do universo. Seus irmãos são a Morte, o Desespero, o Delírio, a Destruição, o Destino e Desejo, conhecidos como os Perpétuos. Sandman vive no Reino do Sonhar, onde ele tem uma biblioteca de sonhos. Os livros dessa biblioteca são compostos por ideias sonhadas de histórias nunca escritas.

A biblioteca permite que os usuários leiam qualquer um dos livros, mesmo que não saibam a língua que foi escrito, quando um dos livros em sonho é escrito no mundo real, a cópia na biblioteca de Lucien se auto-destrói. Lucien é o nome do bibliotecário da biblioteca do sonho. Segue na ilustração 3 sua imagem.

Um guardião retrógrado da biblioteca, que procura salvaguardar a integridade física de seu acervo. Um profissional sério, organizado, dedicado, inteligente, amante dos livros, voltado para o ambiente em que trabalha. Dentro da área busca difundir uma visão conservadora de um bibliotecário preocupado com a imagem repercutida e com o mundo enigmático dos sonhos proporcionados nos livros que abriga como pode ser analisado nas ilustrações abaixo.



Ilustração 3: Bibliotecário Lucien

Fonte: [morenobarros.com/2013/08/biblioteca-do-sonhar-lucien-sandman-vertigo](http://morenobarros.com/2013/08/biblioteca-do-sonhar-lucien-sandman-vertigo)

A partir da análise criativa é possível desmembrar os elementos de uma história em quadrinhos, observemos a imagem abaixo, referente à página 156 da obra sobre a história do personagem Lucien. Merv é o responsável pela limpeza da biblioteca, podemos analisar que ao chegar ele encontra a porta trancada, o mesmo chama pelo bibliotecário de uma forma mais íntima, Luchi. Merv é um homem com cabeça em formato de uma abóbora, trajado de macacão azul, alto e magro, podemos analisar no primeiro quadrinho que na porta há um cartaz com o nome da biblioteca e um recado que diz: "A gerência não se responsabiliza por itens perdidos ou encontrado em seu interior. Assinado Lucien, bibliotecário-chefe." Lucien

um bibliotecário que está sempre em atividade em seu local de trabalho. No segundo quadrinho podemos observar a imagem dele carregando vários livros, o mesmo como pode ser visto, aparenta ser um senhor, trajando roupa social de cor azul e óculos. Merv se atrasa ao chegar à biblioteca, e Lucien fala que o mesmo se encontra atrasado, Merv afirma que é um cara ocupado, de uma forma irônica ainda diz: "ouvi dizer que o chefe voltou ", Lucien responde; "Sim voltou..".



Ilustração 4: Bibliotecário Lucien e o zelador Merv na biblioteca.  
Fonte: Gaiman, Neil (1994, p.156)



Ilustração 5: Merv apontando algumas características sobre o chefe Lucien.  
Fonte: Gaiman, Neil (1994, p.156)



Na ilustração 5, Merv começa a realizar suas atividades, e o mesmo falando sozinho diz que o bibliotecário como doido, como pode ser visto na ilustração abaixo, fazendo ainda referência que quem trabalha com as mãos sobra tempo pra pensar, faz essa referência pelo fato de Lucien estar sempre trabalhando com as mão na organização do acervo, completa dizendo que a culpa de não é de Lucien, porém quando se mete com poeta, acaba ficando meio doido.

Merv, não satisfeito, continua fazendo críticas a seu patrão, na ilustração 6, o mesmo diz que o bibliotecário Lucien é um cara anormal, dizendo que o chefe precisava andar com uns caras como ele, que assim ele ficaria curado da loucura.



Ilustração 6: Merv trabalhando e falando sobre o Lucien.  
Fonte: Gaimon, Neil (1994, p.156)

A biblioteca do sonhar é representada como um ambiente amplo, silencioso, antigo, com enormes estantes, cobertas de livros, um ambiente silencioso, tradicional e com poucos usuários. Lucien apresenta características como: guardião da biblioteca, amigo dos livros, ranzinzo, de comportamento cortês, culto, inteligente, responsável, organizado, características positivas, apresentando-se como um bibliotecário tradicional.

## 7.2 BATMAN: BIBLIOTECA DAS ALMAS

A Biblioteconomia só passou a ser aprovada como profissão no Brasil a partir de 1970, apesar de anteriormente haver um currículo mínimo para o curso e um código de ética para a

profissão. Nessa época, começaram a surgir os primeiros cursos de pós-graduação na área, e com isso houve um maior desenvolvimento da profissão.

A literatura da área de Biblioteconomia, no período de 1970 a 1989, retrata o profissional bibliotecário como: tecnicista; atuante; com boa formação profissional; agradável; sociável; administrador da biblioteca, responsável pela preservação e organização dos livros e consciente da sua profissão no contexto social.

Nesse período a literatura da área retrata o profissional bibliotecário como simpático, educado, boa formação profissional, atuante, organizado e responsável pela biblioteca e pelo domínio organizacional, consciente da importância da profissão para a sociedade.

Batman foi criado em 1939 no número 27 da revista *Detective Comics* por Robert Kane juntamente a Bill Finger, era uma revista voltada para as histórias policiais, porém, com o sucesso de Super-Homem na revista *Action Comics* Robert Kane decide publicar Batman, que seria uma mistura de super-herói, e detetive com habilidades especiais. Batman é um super-herói que não possui nenhum superpoder, toda a sua habilidade como investigador, lutador e estrategista deve-se a anos de treinamento em diversas partes do mundo. Sua origem ocorre quando Bruce Wayne, alter-ego de Batman, ainda criança vai ao cinema com seus pais e na saída os três são assaltados, sendo que os pais de Bruce são mortos. Bruce jura vingança e utiliza a fortuna dos pais que eram milionários para se aperfeiçoar em arte de luta, e utilizando um uniforme de morcego – pois, segundo o personagem, causaria medo nos criminosos que são, por natureza, uma raça covarde – para combater o crime (BATMAN, 1995).

*Detective Comics* era anteriormente destinada a diversos personagens, mas o grande sucesso do homem-morcego fez a revista utilizar suas páginas somente ao personagem.

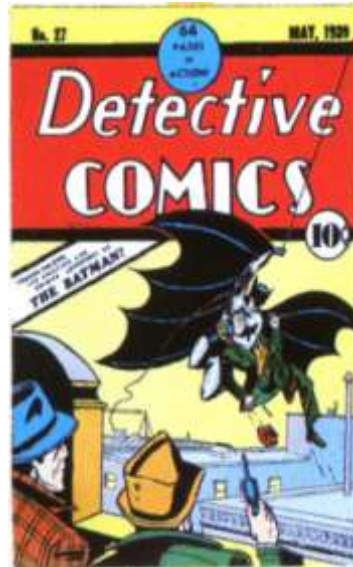


Ilustração 7: Capa da Detective Comics n. 27 de 1939 apresentando a primeira aparição do Batman  
Fonte: Detective Comics (1995)

Analisaremos a representação da bibliotecária Jenny na história em quadrinhos intitulada como *Batman: biblioteca das almas*, revista publicada no ano de 1992 nos Estados Unidos, escrito por Peter Milligan e arte de Jim Amparo. Nela o herói se vê diante de uma série de crimes e acontecimentos estranhos que o levaram a se depara com situação bastante incomum. Um assassino serial mata e deixa número da Classificação Decimal de Dewey junto ao corpo de suas vítimas. Com a ajuda de uma bibliotecária, Batman tem que usar toda a sua inteligência para resolver mais esse caso.



Ilustração 8: Capa de Batman; Biblioteca das Almas, n 57 de 1994.  
Fonte: Peter Milligan, 1994.

Pode-se analisar na ilustração 9, que apresenta fragmentos da história em quadrinhos, a bibliotecária contribui para desvendar os mistérios que vêm ocorrendo na cidade, no qual Batman se vê diante de crimes e acontecimentos o que o leva a procurar o auxílio de um profissional competente e que domina a notação da Classificação Decimal de Dewey e assim encontrar respostas para os assassinatos que rondam a cidade.

Como podemos observar na ilustração, o super-herói Batman fica surpreso com mais um mistério que acontece na cidade, mais um assassinato sem pistas, e o que mais o deixa apreensivo é o fato de que o assassino coloca uma numeração diferente na jaqueta de cada vítima, na ilustração abaixo podemos observar Batman e o agente policial, este informando que o número de chamada era diferentes de outros assassinatos, o que leva Batman a ter uma dificuldade ainda maior para desvendar o crime. Na ilustração 10, retrata outros mistérios e com numeração diferentes umas das outras, além do local do crime ser cada semana em um determinado lugar, sem saber como tomar rumo a essa investigação o homem-gato pede ajuda pra uma bibliotecária.



Ilustração 9: O mistério sobre os assassinatos na cidade  
Fonte: Peter Milligan, 1994





Ilustração 10: Vítimas de assassinatos de acordo com a notação da CDD.  
Fonte: Peter Milligan, 1994.

Na ilustração 11, Batman se dirige até a biblioteca aonde é recepcionado pela bibliotecária Jenny que aparenta ter 40 anos, de cabelo curto, usa óculos, vestida formalmente de saia e paletó, Batman observa os livros na estante e pergunta sobre a numeração que há em cada livro, Jenny explica sobre o sistema Dewey ou classificação decimal. Podemos perceber que a bibliotecária é atenciosa e cortês ao explicar as características do sistema, a mesma explica que os temas são divididos em nove categorias e cada uma delas se dividem em nove partes, Batman diz a Jenny que acredita que o assassino é um bibliotecário.





Ilustração 11: a Bibliotecária Jenny explicando sobre CDD para Batman  
 Fonte: Peter Milligan, 1994

Surpresa com a suspeita de Batman, Jenny responde ao mesmo que a suspeita dele poderia ser uma difamação, pois os bibliotecários são amáveis, a pesquisa dentro da biblioteca continua, com o auxílio da bibliotecária, uma agente-educadora, o mesmo passa a entender sobre a classificação decimal de Dewey ajudando-o a encontrar pistas sobre o assassino. Como podemos ver nas ilustrações abaixo.



Ilustração 12: Jeny e Batman desvendando os mistérios sobre as vítimas de assassinato de acordo com a notação da CDD  
 Fonte: Peter Milligan, 1994



Ilustração 13: A Bibliotecária montando um plano de ação.  
 Fonte: Peter, Milligan, 1994.

Como foi analisada nas ilustrações, a bibliotecária desempenhou um papel fundamental ao orientar Batman sobre o significado das notações, explicando os termos e sua divisão quanto à incompreensão deste, para poder assim solucionar os mistérios inexplicáveis de profissionais de áreas específicas como religião, sociologia, tecnologia, história, entre outros.

### 7.3 ORÁCULO: A CURA

Atualmente, sociedade da informação vêm passando por intensas transformações de caráter político, econômico e social, nesta nova sociedade, a informação passa a ser um fator importante e indispensável para o desenvolvimento científico e tecnológico.

Sendo esta informação, associada em especial ao uso da internet, exigiu uma nova postura do profissional bibliotecário. Seu ambiente de trabalho ultrapassou as paredes da biblioteca e o progresso das tecnologias de informação modificou a atuação do profissional.

Hoje em dia o bibliotecário trabalha com a informação e não mais com a preservação do suporte em que a informação está armazenada, o usuário passa a ser o foco principal e a disseminação da informação passa a ter um papel mais importante que a preservação da informação.

Características como as mudanças ocorridas no perfil do profissional bibliotecário e a utilização da internet estão presentes na história em quadrinhos "oráculo: a cura" Bárbara Gordon iniciou suas atividades usando o manto de Batmoça, que tinha como objetivo satirizar, em uma festa a fantasia, a figura de Batman. Depois de anos atuando como Batmoça, ela foi baleada pelo Coringa, e com isso perdeu os movimentos de suas pernas, nessa situação, Bárbara resolveu investir seu tempo e força de vontade no mundo virtual, dispondo de tecnologia avançada e possuindo um dos bancos de dados mais ricos do planeta.

Cirne (2000, p. 63) ressalta que os quadrinhos e seus personagens sempre estão ligados a uma ideologia e qualquer análise sobre histórias em quadrinhos merece um olhar crítico antenado com os mecanismos ideológicos da indústria cultural. Ao analisarmos o conteúdo da história



em quadrinho de Oráculo no ponto de vista estético e textual podemos coletar diversas informações textuais e imagéticas e os diversos elementos que a compõe. A imagem da profissional é representada por uma jovem bonita, atraente, trajando roupas da moda, de comportamento tímido, influenciado pela sua vida pessoal, que mostra interesse pelo trabalho pela área da tecnologia, além de ser totalmente ativa em suas atividades, na ilustração 14 podemos analisar o perfil da bibliotecária em análise.

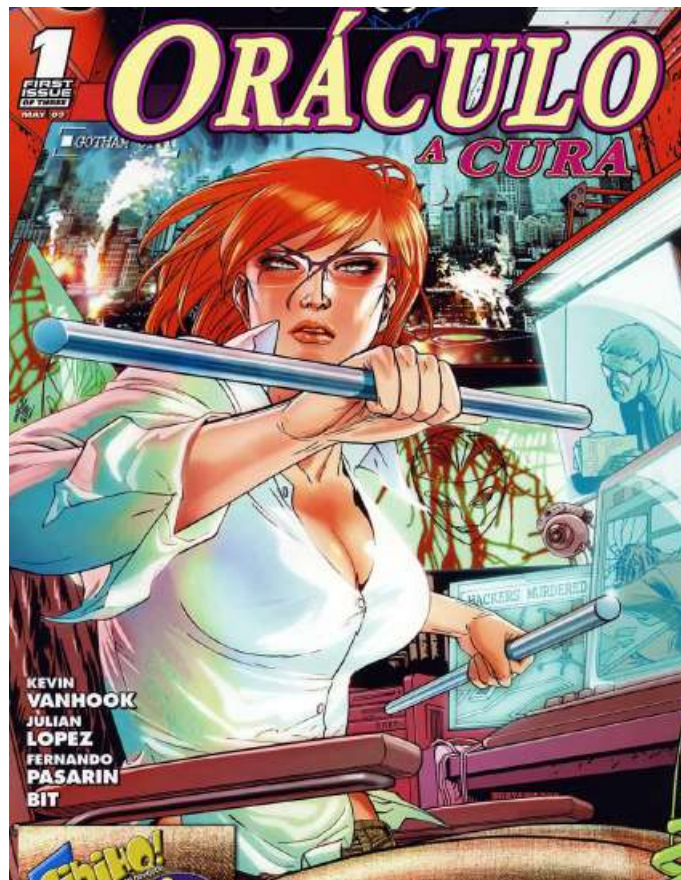


Ilustração14: Capa de Oráculo, n 1 de 2009.  
Fonte: Ostrander, Jonh, 2009.

Na seqüência da ilustração 15, durante uma conversa em um jantar entre Oráculo e seu pai - o comissário de polícia James Gordon - que pergunta se a filha pretende voltar a trabalhar em bibliotecas, de uma forma quieta e introvertida, Oráculo muda o rumo da conversa e não respondendo a pergunta.



Ilustração15: Oráculo e seu pai, o comissário de polícia James Gordon  
Fonte: Ostrander, Jonh, 2009.

Características como a utilização de novas tecnologias de comunicação, integração, suporte a pesquisa científica e responsabilidade organizacional começaram a ser mais habitual a partir da década de 90, as transformações ocorridas na sociedade da informação originadas pelo aumento informacional, devido principalmente ao uso da internet, alteraram a imagem do profissional bibliotecário, gerando diferentes representações de uma mesma profissão.

A ilustração 16 apresenta um novo perfil do profissional bibliotecário nos dias atuais, mudanças essas que foram ocasionadas devido às novas tecnologias e a sociedade da informação; como podemos observar nas ilustrações abaixo, a bibliotecária Oráculo domina a tecnologia de forma incisiva, sabendo atuar em diferentes esferas perante o mundo globalizado e a nova sociedade da informação.

A bibliotecária Oráculo é retratada como uma profissional, moderna globalizada, dinâmica, atuando em novas áreas e utilizando novas tecnologias, essas mudanças alteraram expressivamente o profissional bibliotecário, que agora não está mais inserido e restrito ao espaço físico da biblioteca, mas trabalhando com a informação em diversos formatos, tratando e esta informação.

Na sequência da ilustração 16, Oráculo se comporta de forma concentrada afim obter informações e combater o crime que vêm ocorrendo na cidade. Dominando a tecnologia, a mesma passa a ser um elemento essencial na luta contra a violência na cidade. Como podemos observar, a bibliotecária domina várias tecnologias ao mesmo tempo, se comportando de forma ativa e eficiente em sua atuação.



Ilustração16: Oráculo trabalhando com a tecnologia.  
Fonte: Ostrander, Jonh, 2009.

Oráculo representa o profissional bibliotecário nos dias atuais, apresentando diversas características que um bibliotecário precisa ter, dentre elas estão: inteligência, ser globalizado, ser interdisciplinar, além de dominar o uso de novas tecnologias.

Esta nova sociedade exigiu um profissional com um novo perfil, pronto a atuar nesse novo cenário e que seja capaz de desenvolver habilidades e competências como ser dinâmico, criativo, pró-ativo, entre outros.

## 8 CONCLUSÃO

Na introdução desse trabalho abordamos as histórias em quadrinhos em um contexto social e o surgimento das histórias em quadrinhos como um dos primeiros instrumentos da comunicação humana. Nossas questões foram relativas a compreender: a) as histórias em quadrinhos com um gênero do discurso; b) como a representação do bibliotecário está inserida no contexto das histórias em quadrinhos. Nosso principal objetivo foi compreender a representação do bibliotecário nas histórias em quadrinhos. No *corpus* foi composto por três obras: Batman, biblioteca das almas; Oráculo, a cura; e Sandman. A título de ilustração foram apresentadas as análises de fragmentos dessas três obras.

Utilizamos a concepção Bakhtiana, vimos que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas como gênero discursivo, em seu conjunto envolve a interação de texto, imagem e diversos outros recursos lingüísticos.

As histórias em quadrinhos são um gênero que traz consigo enunciados textuais, imagéticos e iconográficos que no contexto surgiram juntamente com as novas tecnologias. Essa linguagem pode ser compreendida como um meio de comunicação de massa, uma manifestação sociocultural que compreende as questões informacionais nas mais diferentes manifestações humanas.

Por último mostramos por intermédio de fragmentos como as histórias em quadrinhos compõem a representação do profissional bibliotecário através das linguagens quadrinísticas, imagens, símbolos, signos, que lidos sequencialmente criam sentido.

Em cada história analisada vimos uma representação diferente do profissional bibliotecário.

Nas obras de Sandman vimos representação do um bibliotecário Lucien, um profissional que apresenta uma postura tradicional, com idade avançada, vestindo formalmente de terno e gravata, e em todo o momento voltado para o trabalho interno da biblioteca de forma introspectiva, assumindo uma postura mais intelectual, guardião dos livros, demonstrando amor pelos livros e pela biblioteca.

Em Batman, biblioteca das almas, a bibliotecária Jenny é representada por uma mulher de meia idade a qual administra com muita eficiência a unidade de informação, inteligente, que

domina os assuntos da área desempenhando com muita eficiência, flexibilidade e desenvoltura ao passar a informação que o usuário necessita de forma ágil.

Em Oráculo: a cura, a bibliotecária é representada por uma jovem ruiva, deficiente física, bonita, atraente, dinâmica, inteligente e que faz uso da tecnologia para agilizar seu trabalho, combate o crime organizado na cidade durante a noite utilizando os recursos tecnológicos a seu favor.

Desse modo, concluímos que as HQs contribuem por meio da representação, através dos personagens, a retratar a imagem do profissional bibliotecário nos aspectos de guardião da informação, tradicional e moderno. Ou seja, podemos perceber que o bibliotecário não é representado na linguagem das histórias em quadrinhos de um único modo. As modificações do profissional no decorrer dos tempos também se reflete na linguagem das histórias em quadrinhos.



## REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes 1975, 178 p. il.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

BATMAN Magazine. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

BRANQUET, Vera Silva Marão et. al. Qualidade de ensino na FABI-Campinas face ao moderno profissional da informação. **Transformação** v.11, n.1, p 63-69, Jan/ Abr 1999.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

\_\_\_\_\_. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra: Achiamé, 1982. 117 p.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

COSTA, Robson Santos ; ORRINCO, Evelyn Goyannes Dill. **A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos**. 1999 Disponível em: <  
[http://www.dgz.org.br/abr09/Art\\_01.htm](http://www.dgz.org.br/abr09/Art_01.htm)> Acesso em: 04 nov 2013.

COSTA, Robson Santos. **As histórias em quadrinhos**: fonte de informação, de política e de história. 2004. 115 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Departamento de Estudos e Processos Biblioteconômicos, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

\_\_\_\_\_. **Linguagens contemporâneas**: discurso e memória nos quadrinhos de super-heróis. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2007. 138 f. Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 154 p.: il. ; 28 cm.

GUIA DOS QUADRINHOS. Oráculo: a cura. 2009. Disponível em:  
<<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/oraculo-%28barbara-gordon%29/485>>  
Acesso em: 20 fev 2014

GUIMARÃES, José Augusto Chaves. **Moderno Profissional da Informação: elementos para sua formação no Brasil. Transformação**, v.9, n.1, jan./abr.1997.

LE COADIC, Yves – François. **A Ciência da Informação**. Brasília : Brinquet de Lemos, 1996.

MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

MILIGAN, Peter. **Batman: biblioteca das almas**. Brasil: Abril. 1994

GAIMAN, Neil. **Sandman, Vidas Breves**. Brasil: DC Comics, 1994.

\_\_\_\_\_. **Sandman, Prelúdios & Noturnos**. São Paulo: Conrad, 2005.

\_\_\_\_\_. **Sandman, Estação das Brumas**. Brasil: DC Comics, 1994.

OLIVEIRA, Zita Catarina Prates de. **O bibliotecário e sua auto-imagem**. São Paulo: Pioneira, 1983.

OSTRANDER, Jonh. Oráculo: a cura. [S.L]: DC COMICS, 2009

STEZER, Valdemar W. **Dado, Informação, Conhecimento e Competência**. 1999  
Disponível em: < [http://www.dgz.org.br/dez99/Art\\_01.htm](http://www.dgz.org.br/dez99/Art_01.htm) > Acesso em 03 Nov 2013.

VAZ, Clara Araujo. **Linguagens contemporâneas: Gênero do Discurso como Prática Social: leitores na construção do "box de correção"**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2007. 88 p. Dissertação

(Mestrado em Letras Vernáculas) – Programa de Pós-Graduação em Letras Vernáculas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição.** Disponível em: < [http://www.dgz.org.br/abr05/Art\\_04.htm](http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm) > . Acesso em 12 out. 2013.

\_\_\_\_\_. Uso das HQ no ensino In:\_\_\_\_\_ (Org.), **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.

\_\_\_\_\_. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3. ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009a, p. 50.